

SCAMPER sobre la mochila: siete preguntas para expresar un objeto de todos los días

Ejercicio guiado de creatividad aplicada: pasar una mochila escolar por las siete preguntas de SCAMPER, generar al menos catorce ideas y ordenarlas después en una matriz de impacto y esfuerzo para quedarse con dos. Entrena la fase de divergencia y la de convergencia por separado.

DURACIÓN

50 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

grupos pequeños (3-4)

UNIDAD 11

Emprender: persona emprendedora, habilidades e ideas

MATERIALES

- Una mochila escolar real por grupo (vale la de alguien de la clase)
- Plantilla SCAMPER con las siete casillas
- Cuadrícula de impacto × esfuerzo impresa en A3
- Notas adhesivas de dos colores

ENCAJE CURRICULAR · **Saberes** Qué es emprender y sus formas, Perfil y habilidades de la persona emprendedora, Creatividad y generación de ideas, Análisis del entorno y detección de oportunidades, Ética, sostenibilidad y emprendimiento social · **Comp. específicas** CE5 · **Comp. clave** CE, CPSAA, CCEC

Planteamiento

«Sed creativos» no es una instrucción: es un deseo. SCAMPER convierte ese deseo en siete preguntas concretas que se pueden contestar una detrás de otra, y esa es toda su gracia. Nadie se queda en blanco delante de «¿qué le quitarías?».

El ejercicio separa deliberadamente las dos fases que la unidad distingue. En la primera **no se juzga nada**: se generan ideas, buenas y malas, y cuantas más mejor. En la segunda se ordenan y se descartan casi todas. Mezclarlas es el error clásico y por eso van cronometradas por separado.

Las siete preguntas de SCAMPER

LETRA	PREGUNTA
S	¿Qué se puede sustituir ? Un material, una pieza, un proceso
C	¿Con qué se puede combinar ? Otro objeto, otro servicio
A	¿Qué se puede adaptar de otro sitio? Algo que ya funciona en otro producto
M	¿Qué se puede modificar , agrandar o encoger?
P	¿Qué otros usos se le pueden proponer ?
E	¿Qué se puede eliminar ?
R	¿Qué se puede reordenar o invertir ?

Objetivos didácticos

- Aplicar las siete preguntas de SCAMPER a un objeto concreto y generar ideas con cada una.
- Separar en el tiempo la fase de divergencia de la de convergencia, y notar la diferencia.
- Ordenar ideas por impacto y esfuerzo en lugar de por quién las propuso.
- Defender una elección final con un criterio explícito.

Pasos

- 1. La mochila sobre la mesa (3 min).** Cada grupo pone una mochila real en el centro. Mirarla, abrirla, pesarla. Trabajar sobre un objeto que está ahí funciona mucho mejor que sobre uno imaginado.
- 2. Divergencia, cronometrada (21 min, 3 min por letra).** Una letra cada tres minutos, en orden.
Regla estricta: prohibido decir «eso no funcionaría» durante esta fase. Cada idea, en una nota adhesiva del primer color. Objetivo mínimo: **dos ideas por letra, catorce en total.**
- 3. Recuento (3 min).** Cada grupo cuenta sus notas y las pega en la pared. Se comparan los totales entre grupos, sin valorar la calidad todavía.
- 4. Convergencia (12 min).** Ahora sí se juzga. Cada grupo coloca sus notas en la cuadrícula de impacto × esfuerzo y se queda con **dos ideas** del cuadrante de mucho impacto y poco esfuerzo, en notas del segundo color.
- 5. Defensa (8 min).** Cada grupo presenta sus dos ideas en un minuto: qué problema resuelven, para quién y por qué son fáciles de hacer.
- 6. Cierre (3 min).** Pregunta al grupo: ¿qué letra ha dado las mejores ideas? Casi siempre gana **E** o **R**, que son las dos que obligan a romper el objeto tal y como se conoce.

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Cobertura de las siete letras	Al menos dos ideas en cada casilla, sin dejar ninguna vacía	30 %
Respeto de las fases	No se juzgan ideas durante la divergencia	20 %
Uso de la matriz	Coloca las ideas con criterio y no al azar	25 %
Defensa final	Explica problema, destinatario y viabilidad	25 %

Variantes y extensiones

- **Variante corta (25 min):** usar solo cuatro letras (S, C, E, R) con cuatro minutos cada una.
- **Variante con otro objeto:** funciona igual de bien con el patio del instituto, una máquina de vending o la propia página web del centro. Cuanto más cotidiano es el objeto, más cuesta al principio y mejores ideas salen al final.
- **Extensión hacia el proyecto emprendedor (15 min).** Aplicar las siete letras a la idea de proyecto que cada grupo lleva para la Unidad 12. SCAMPER es más útil sobre una idea que ya existe que sobre una hoja en blanco.
- **Conexión con el caso de la unidad** sobre el negocio que cerró por falta de una habilidad: preguntar qué letra habría ayudado a aquel equipo.

Solución orientativa

Para el profesorado: pasos de la resolución del ejercicio.

1. No hay respuestas correctas: lo que se evalúa es que cada casilla tenga al menos dos ideas y que sean distintas entre sí. Como referencia de lo que puede salir en cada letra, con una mochila:
2. ****S — Sustituir****: cambiar la tela por material reciclado de botellas; sustituir las cremalleras por cierres magnéticos; sustituir los tirantes por un asa de carrito.
3. ****C — Combinar****: mochila + esterilla para sentarse; mochila + cargador solar; mochila + candado integrado.
4. ****A — Adaptar****: copiar de las mochilas de senderismo el cinturón lumbar; copiar de las fundas de portátil el acolchado; copiar de las bolsas de deporte el compartimento aislado.
5. ****M — Modificar (o magnificar/minimizar)****: hacerla plegable hasta caber en un bolsillo; hacer los tirantes tres veces más anchos; poner el logo en tinta reflectante para ir visible de noche.
6. ****P — Proponerle otros usos****: que se convierta en silla; que sirva de bolsa de la compra; que el forro se saque y sea una manta.
7. ****E — Eliminar****: quitar todos los bolsillos exteriores; quitar la espalda rígida; quitar la marca visible.
8. ****R — Reordenar o invertir****: que se abra por la espalda y no por arriba, para que no puedan abrirla en el metro; que los libros vayan en la parte de fuera y la comida dentro; que la lleve delante en vez de detrás.
9. En la matriz, las ideas del cuadrante ****mucho impacto / poco esfuerzo**** son las que se eligen. Las de mucho impacto y mucho esfuerzo se anotan como proyecto largo, y las de poco impacto se descartan sin pena.

Material abierto de profedeconomia.es · Licencia Creative Commons BY-NC-SA · Currículo LOMLOE